

METODOLOGIA

DesinfoEND: Sviluppare il pensiero critico per contrastare la disinformazione in Europa

Progetto N°: 2021-1-ES01-KA220-ADU-000028297



Co-funded by
the European Union



Partner del progetto

Coordinatore



Associació de Participants Àgora

Partner



EUROPEAN ASSOCIATION FOR
THE EDUCATION OF ADULTS

FACEPA

FEDERACIÓ D'ASSOCIACIONS CULTURALS
I EDUCATIVES DE PERSONES ADULTES



CENTRO STUDI VILLA MONTESCA
FONDAZIONE



Questo Rapporto è rilasciato sotto una Licenza Creative Commons Attribuzione 4.0 Internazionale.

Lei è libero di:

Condividere: Copiare e ridistribuire il materiale in qualsiasi mezzo o formato.

Adattare: Remixare, trasformare e costruire sul materiale per qualsiasi scopo, anche commerciale. Il licenziante non può revocare queste libertà, purché si attenga ai termini della licenza.

Secondo i seguenti termini:

Attribuzione - Deve dare un credito appropriato, fornire un link alla licenza e indicare se sono state apportate modifiche. Può farlo in qualsiasi modo ragionevole, ma non in modo da suggerire che il licenziante approvi lei o il suo utilizzo.

Condividi allo stesso modo - Se remixa, trasforma o costruisce sul materiale, deve distribuire i suoi contributi con la stessa licenza dell'originale.

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Co-funded by
the European Union

Il sostegno della Commissione Europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

CONTENUTI

1. Alfabetizzazione mediale dialogica.....	3
1.1 Che cos'è l'alfabetizzazione mediale dialogica?	3
1.2 Perché l'alfabetizzazione mediale dialogica è importante?	4
1.3 Competenze digitali (DigComp)	5
1.4 Il potenziale della Dialogic Media Literacy per affrontare la disinformazione.	6
2. Gruppi interattivi: Un'azione educativa di successo per combattere la disinformazione.....	7
2.1 Cosa sono i Gruppi interattivi?.....	7
2.2 Come funzionano i Gruppi interattivi?	7
2.3 Gruppi interattivi applicati alla Media Literacy.....	9
2.4 Perché usare i gruppi interattivi per l'alfabetizzazione mediale?	10
3. Incontri di alfabetizzazione mediale dialogica.....	12
3.1 Perché realizzare gli incontri di alfabetizzazione mediale dialogica	12
3.2 Come implementare gli incontri di alfabetizzazione mediale dialogica.....	12
3.2.1 Riunioni scientifiche dialogiche	12
3.2.2 Raccolta pittorica dialogica.....	14
3.3 Il ruolo del moderatore e dei volontari	14
4. Valutazione delle competenze di alfabetizzazione mediale.....	15
5. Informazioni sul progetto desinfoEND.....	16
6. Riferimenti.....	17

1. Alfabetizzazione mediale dialogica

1.1 Che cos'è l'alfabetizzazione mediale dialogica?

L'Alfabetizzazione Dialogica Mediale si riferisce a un approccio che sottolinea l'importanza del dialogo, del pensiero critico e dell'impegno attivo nel contesto dell'alfabetizzazione mediale. L'Alfabetizzazione Dialogica riconosce che l'alfabetizzazione mediale non consiste solo nel consumare e comprendere le informazioni, ma anche nell'impegnarsi attivamente con esse, metterle in discussione e partecipare alle conversazioni e ai dialoghi che le circondano (Flecha, 2000). Promuove lo sviluppo di competenze e attitudini che consentono agli individui di analizzare criticamente, creare e condividere contenuti digitali, impegnandosi attivamente nel dialogo con gli altri.

L'alfabetizzazione digitale e l'alfabetizzazione mediale (DLML) sono oggi molto connesse grazie all'emergere delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC). Secondo la Commissione Europea (2023): "L'alfabetizzazione mediale non è mai stata così importante come oggi. Consente ai cittadini di tutte le età di navigare nel moderno ambiente delle notizie e di prendere decisioni informate. È un'abilità cruciale per tutti i cittadini, indipendentemente dall'età, in quanto li responsabilizza e li sensibilizza. Inoltre, aiuta a contrastare gli effetti delle campagne di disinformazione e delle fake news che si diffondono attraverso i media digitali".

È importante notare che, sebbene i concetti di disinformazione e disinformazione siano utilizzati come sinonimi, esiste una grande differenza tra loro. Quando parliamo di *disinformazione*, ci riferiamo a un'informazione falsa o fuorviante verificabile, creata, presentata e diffusa per un guadagno economico o per ingannare intenzionalmente il pubblico. Al contrario, la *disinformazione* è un'informazione falsa e verificabile che viene diffusa senza l'intenzione di ingannare e spesso viene condivisa perché l'utente la ritiene vera.

Secondo il Quadro di valutazione digitale dell'UE (2020), c'è una mancanza di competenze digitali e di alfabetizzazione mediale tra gli adulti vulnerabili in tutti i Paesi europei. Le ricerche sull'attuale Società della Conoscenza hanno considerato l'apprendimento delle TIC come un elemento chiave per una società inclusiva (Xie et al., 2020; Guner e Acarturk, 2020; Seifert, 2020). In Europa, un livello di base di conoscenze digitali è oggi una necessità per oltre il 90% delle posizioni professionali, simile ai requisiti essenziali di alfabetizzazione e capacità di calcolo. L'influenza delle TIC nel mercato del lavoro è presente in molti settori, come le imprese, i trasporti e persino l'agricoltura (Commissione Europea, 2023). Tuttavia, nello stesso rapporto, le statistiche rivelano che circa il 42% degli europei non ha competenze digitali di base, tra cui circa il 37% degli individui all'interno della forza lavoro. Come indicato nelle Azioni dell'UE per affrontare il problema delle basse competenze digitali (2021), nel 2019, un terzo della popolazione adulta dell'UE occupata o in cerca di occupazione (oltre 75 milioni di persone) non possedeva almeno le competenze digitali di base e

non aveva utilizzato Internet negli ultimi tre mesi. Questa percentuale era più alta tra le persone con un basso livello di istruzione, con un'età superiore ai 55 anni e tra i disoccupati. Allo stesso tempo, oltre il 90% dei lavori richiede già almeno un livello base di competenze digitali.

1.2 Perché l'alfabetizzazione mediale dialogica è importante?

Nell'ambiente digitale, le informazioni possono diffondersi rapidamente attraverso vari canali, consentendo alla disinformazione e alla disinformazione di diffondersi in modo rapido e capillare. A questo proposito, l'accesso agli strumenti digitali è sempre più alla portata di tutti, compresa la capacità di generare informazioni false o fuorvianti o di diffondere disinformazione. Inoltre, le persone tendono a cercare informazioni che confermano le loro convinzioni e opinioni esistenti, il che può portare alla creazione di bolle informative (Dahlgren, 2021). Inoltre, la mancanza di alfabetizzazione mediale e digitale può rendere gli individui più inclini a credere e condividere informazioni errate senza metterne in dubbio l'accuratezza.

Pertanto, la disinformazione non rappresenta solo una minaccia per la democrazia, ma anche per gli individui e la società. La diffusione della disinformazione e della disinformazione può avere una serie di conseguenze dannose, come minacciare le nostre democrazie, polarizzare i dibattiti e mettere a rischio la salute, la sicurezza e l'ambiente dei cittadini europei (Colomina et al., 2021).

Per questo motivo, è importante fornire ai cittadini competenze di pensiero critico e di alfabetizzazione digitale e mediale, che stanno acquisendo un'importanza strategica nella società dell'informazione contemporanea. In questo senso, l'articolo 26 della Dichiarazione dei Diritti Umani afferma che ogni persona ha il "diritto di godere dei benefici del progresso scientifico e delle sue applicazioni". Ciò implica che gli individui hanno il diritto di accedere e beneficiare delle conoscenze, dei progressi e delle applicazioni scientifiche che contribuiscono al benessere, allo sviluppo e al progresso umano. Comprende l'idea che il progresso scientifico debba essere sfruttato per il miglioramento dell'umanità e che tutti debbano avere pari opportunità di godere dei benefici che ne derivano.

In effetti, l'alfabetizzazione digitale e l'alfabetizzazione mediale possono svolgere un ruolo significativo nella promozione di una cittadinanza basata sui diritti fondamentali e sui valori dell'Unione Europea, come la libertà di espressione e la partecipazione attiva e responsabile alla società. Tuttavia, la pandemia COVID-19 ha esacerbato le sfide in questo senso. L'impatto della pandemia sui modelli di consumo dei media ha portato le persone a trascorrere più tempo online, con implicazioni sia positive che negative per l'alfabetizzazione mediale. Sul lato positivo, l'aumento dell'uso di Internet ha offerto agli individui l'opportunità di accedere a un'ampia gamma di informazioni, di rimanere in contatto e di impegnarsi in attività online significative. Tuttavia, ha anche creato un ambiente in cui sono proliferate la disinformazione e l'informazione sulle origini della pandemia (Pulido et al., 2020).

La diffusione della disinformazione ha contribuito al malcontento dell'opinione pubblica nei confronti delle restrizioni imposte e delle misure attuate dai governi per controllare l'epidemia, come indossare maschere, praticare il distacco sociale,

attuare chiusure e imporre restrizioni di viaggio. In questo contesto, l'alfabetizzazione digitale e mediale è diventata essenziale per consentire alle persone di valutare e verificare criticamente le informazioni, identificare le fonti affidabili e prendere decisioni informate sulla base di informazioni precise e affidabili. È fondamentale riconoscere che le sfide poste dalla pandemia COVID-19 hanno sottolineato la necessità di solide iniziative di alfabetizzazione digitale e mediale per combattere la disinformazione, promuovere un comportamento online responsabile e garantire che i cittadini possano navigare nel paesaggio digitale in modo sicuro e informato.

1.3 Competenze digitali (DigComp)

La competenza digitale è una delle Competenze Chiave per l'Apprendimento Permanente. Il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini (Vuorikari et al., 2022), noto anche come DigComp, fornisce una descrizione completa delle conoscenze, delle abilità e delle attitudini di cui gli individui hanno bisogno in cinque aree di competenza: alfabetizzazione alle informazioni e ai dati, comunicazione e collaborazione, creazione di contenuti digitali, risoluzione di problemi e sicurezza.

- *Alfabetizzazione all'informazione e ai dati*: Articolare le esigenze informative per individuare e recuperare dati, informazioni e contenuti digitali. Giudicare la rilevanza della fonte e del suo contenuto. Archiviare, gestire e organizzare dati, informazioni e contenuti digitali.
- *Comunicazione e collaborazione*: interagire, comunicare e collaborare attraverso le tecnologie digitali, pur essendo consapevoli della diversità culturale e generazionale. Partecipare alla società attraverso i servizi digitali pubblici e privati e la cittadinanza partecipativa. Gestire la propria presenza, identità e reputazione digitale.
- *Creazione di contenuti digitali*: creare e modificare contenuti digitali. Migliorare e integrare le informazioni e i contenuti in un corpus di conoscenze esistenti, comprendendo come applicare il copyright e le licenze. Saper dare istruzioni comprensibili per un sistema informatico.
- *Sicurezza*: proteggere i dispositivi, i contenuti, i dati personali e la privacy nell'ambiente digitale. Essere consapevoli delle tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale e dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.
- *Problem solving*: identificare esigenze e problemi e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche nell'ambiente digitale. Utilizzare gli strumenti digitali in processi e prodotti innovativi. Mantenersi aggiornati sull'evoluzione digitale

DigComp stabilisce anche otto livelli di competenza basati sulla struttura e sul vocabolario del Quadro Europeo delle Qualifiche (EQF), che vanno dai livelli "base" a quelli "avanzati" (Vuorikari et al., 2022).



1.4 Il potenziale della Alfabetizzazione Dialogica Mediale per affrontare la disinformazione.

L'alfabetizzazione dialogica mediale ha un potenziale significativo per affrontare la disinformazione nell'attuale panorama dell'informazione, dotando le persone delle competenze necessarie per utilizzare gli strumenti digitali, navigare in Internet, cercare informazioni e comunicare online. L'alfabetizzazione digitale promuove l'inclusione digitale e consente alle persone di trarre vantaggio dalle opportunità offerte dalle tecnologie digitali. Affrontando il divario digitale, l'obiettivo è garantire a tutti pari opportunità di beneficiare dell'era digitale.

In particolare, gli approcci dialogici facilitano le persone nel mettere in discussione e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di informazione. Attraverso il dialogo, le discussioni interattive e la ricerca collaborativa, gli individui possono apprendere metodi efficaci per verificare le informazioni da più fonti e identificare le organizzazioni di fact-checking affidabili. Ciò consente loro di discernere tra informazioni affidabili e disinformazione. Inoltre, gli approcci dialogici incoraggiano le persone a partecipare attivamente come creatori di contenuti mediatici, consentendo loro di contribuire al paesaggio digitale in modo responsabile ed etico, promuovendo informazioni accurate e contrastando la disinformazione. Inoltre, lavorando insieme, gli individui possono unire le forze e combinare le loro conoscenze e competenze per affrontare le sfide della disinformazione. Questo approccio collaborativo non solo aiuta a rafforzare le relazioni tra le persone, ma crea anche un senso di responsabilità condiviso nella lotta contro le false informazioni. Quando gli individui collaborano, possono sviluppare strategie più efficaci e avere un'influenza più forte nel contrastare la diffusione della disinformazione.



2. Gruppi interattivi: Un'azione educativa di successo per combattere la disinformazione

2.1 Cosa sono i Gruppi interattivi?

I gruppi interattivi sono un modo per organizzare la classe in piccoli gruppi in cui i partecipanti lavorano insieme attraverso interazioni dialogiche, seguendo i principi dell'apprendimento dialogico (Aubert et al., 2009). Offre un'organizzazione inclusiva dell'aula che produce risultati ottimali nel migliorare la conoscenza e nel promuovere l'unità tra gli studenti nella società di oggi. L'obiettivo principale dei Gruppi Interattivi è quello di raggiungere collettivamente gli obiettivi di apprendimento e di realizzare complessivamente le loro aspettative di apprendimento. Questi gruppi migliorano l'efficacia dell'apprendimento moltiplicando la diversità delle interazioni tra i partecipanti, gli insegnanti e i volontari della comunità, facilitando il raggiungimento dell'eccellenza per tutti e massimizzando l'efficienza del tempo investito. In altre parole, i gruppi interattivi generano un apprendimento accelerato per tutti i partecipanti (Valls e Kyriakides, 2013).

Nella società diversificata di oggi, le classi sono diventate più eterogenee, ponendo delle sfide per garantire il successo di tutti i partecipanti con le loro diverse culture e livelli di apprendimento. Questa sfida non può essere risolta solo dagli insegnanti. Una prospettiva dialogica dell'apprendimento sottolinea l'inclusione di tutte le voci (insegnanti, partecipanti e volontari) per organizzare sessioni che soddisfino le esigenze di tutti. Nonostante la diversità sia spesso vista come una difficoltà, le prove scientifiche dimostrano che la facilitazione delle interazioni dialogiche e l'inclusione di tutti nella classe portano a un maggiore apprendimento e a risultati migliori (Diez, Gatt, & Racionero, 2011).

Una strategia molto efficace a questo proposito è l'implementazione di gruppi interattivi (Valls e Kyriakides, 2013). Questi gruppi promuovono interazioni dialogiche tra i partecipanti di diversi livelli e culture, con l'assistenza di volontari. Il principio di fondo è che l'aiuto reciproco tra pari migliora l'apprendimento. Coloro che afferrano rapidamente un compito sono sfidati a spiegarlo agli altri con parole proprie, il che rafforza il loro apprendimento. Allo stesso tempo, chi ha difficoltà con il compito ha qualcuno che glielo spiega in un modo diverso da quello dell'insegnante, che spesso porta a una migliore comprensione. I gruppi interattivi favoriscono anche una migliore comprensione tra pari e valori come la solidarietà tra i partecipanti (digiUP, 2015-2017).

2.2 Come funzionano i Gruppi interattivi?

Come presentato nel progetto digiUP (2015-2017), le considerazioni chiave prima di lavorare con i gruppi interattivi sono le seguenti:

- a) Formare gruppi eterogenei:** È essenziale organizzare la sessione in modo da consentire ai partecipanti di collaborare in gruppi eterogenei, comprendenti persone di diverse culture, gruppi di età e livelli di abilità. Più diversità c'è all'interno di un gruppo, più varie saranno le interazioni e tutti i membri del gruppo beneficeranno di esperienze di apprendimento che supereranno quelle dei gruppi omogenei. Pertanto, all'inizio, l'insegnante divide la classe in piccoli gruppi eterogenei composti da 5-6 persone, anche se la dimensione del gruppo può variare in base al numero di partecipanti alla classe. L'aspetto cruciale è garantire che ogni gruppo contenga individui con diversi livelli di abilità, anche se non c'è diversità in termini di culture o età in una particolare classe. Un modo per raggiungere questo obiettivo, soprattutto quando si lavora con i computer, è quello di assegnare due persone per computer, per facilitare l'interazione durante l'esecuzione dei compiti. Questo è particolarmente importante nei corsi di TIC, in quanto spesso ci sono partecipanti che possiedono una conoscenza preliminare di alcune applicazioni grazie al loro lavoro o alla loro esperienza personale, ma possono avere incertezze o non conoscere le funzioni più avanzate (vedere il [Curriculum](#) per esempi concreti).
- b) Pianificazione delle sessioni:** L'insegnante si impegna a preparare le attività prima della lezione. Successivamente, l'insegnante organizza incontri con i volontari per fornire loro una comprensione completa delle attività, consentendo loro di sostenere efficacemente le interazioni tra i partecipanti. È fondamentale che i volontari abbiano una chiara comprensione del loro ruolo, che è quello di facilitare le interazioni. Ricordarlo durante le spiegazioni delle attività prima della lezione può essere utile.

Il ruolo dell'insegnante

Gli insegnanti hanno la responsabilità di fornire una spiegazione chiara delle attività specifiche da svolgere durante la sessione, che i volontari già conoscono. Svolgono un ruolo cruciale nel risolvere i dubbi quando i partecipanti non sono in grado di farlo da soli. Tuttavia, è importante sottolineare che l'obiettivo principale dovrebbe essere quello di facilitare l'interazione tra i partecipanti, incoraggiandoli a imparare dai contributi degli altri e a riflettere su di essi, piuttosto che concentrarsi esclusivamente sui loro compiti individuali.

Pertanto, una delle responsabilità dell'insegnante nel formare gruppi interattivi è quella di aiutare i partecipanti a mescolarsi in gruppi eterogenei. È essenziale spiegare ai partecipanti l'importanza di lavorare con persone che possiedono diversi livelli di abilità, competenze, profili, conoscenze e culture, e come questo migliori l'apprendimento per tutti. Man mano che le sessioni procedono con i gruppi interattivi dovrebbe diventare sempre più naturale per i partecipanti chiedere aiuto, chiarire i dubbi e impegnarsi organicamente con gli altri nel gruppo quando incontrano delle sfide.

È fondamentale assicurarsi che i partecipanti spieghino i loro dubbi l'uno all'altro, in quanto ciò favorisce una comprensione più profonda delle attività e delle ragioni che le sottendono. Imitare semplicemente qualcuno che è abile in un determinato

compito, senza comprendere i concetti sottostanti, impedirà ai partecipanti di imparare efficacemente a utilizzare computer, smartphone o Internet in modo indipendente.

Il ruolo dei volontari

I volontari fungono da coordinatori delle interazioni e sono presenti in classe per garantire che la diversità tra i partecipanti sia organizzata in modo da consentire a tutti di raggiungere lo stesso livello di conoscenza. Svolgono un ruolo fondamentale nel favorire dialoghi significativi, ponendo domande stimolanti che incoraggiano la riflessione e la partecipazione attiva di tutti gli individui. È importante notare che i volontari non funzionano come insegnanti, in quanto il loro ruolo non comporta la spiegazione di contenuti o la correzione di attività. Pertanto, non richiedono una conoscenza specifica delle competenze digitali per partecipare alle lezioni. La loro attenzione si concentra invece sul coinvolgimento dei partecipanti individualmente e in gruppo e sul riferire all'insegnante le loro osservazioni e l'avanzamento dei compiti. Avere un volontario in ogni gruppo è importante, perché garantisce la presenza di interazioni dialogiche genuine. Inoltre, i volontari possono offrire forme di assistenza diverse rispetto all'insegnante. Nei casi in cui i volontari non sono disponibili, diventa responsabilità dell'insegnante promuovere l'autogestione all'interno di ogni gruppo, consentendo che queste interazioni si verifichino tra i partecipanti come adulti. È fondamentale incoraggiare i partecipanti a esprimere i loro dubbi e a sostenersi a vicenda nella comprensione delle attività e delle ragioni che le sottendono. Se tutti si limitano a imitare un individuo esperto senza comprendere veramente i concetti sottostanti, non impareranno in modo efficace a usare il computer, il cellulare o a navigare in Internet. Questa comprensione è fondamentale per l'applicazione indipendente al di là dell'ambiente scolastico.

Il ruolo dei partecipanti

I partecipanti devono essere informati in anticipo che ci si aspetta che collaborino e lavorino insieme durante le attività. Nei casi in cui gli individui lavorano inizialmente su compiti individuali, è importante che la prima persona che termina aiuti gli altri che stanno ancora lavorando. È fondamentale che tutti condividano attivamente le loro riflessioni e conclusioni per garantire che tutti i partecipanti comprendano il compito da svolgere e che nessuno rimanga indietro.

2.3 Gruppi interattivi applicati all'alfabetizzazione mediale

I Gruppi interattivi sono applicati all'alfabetizzazione digitale e mediale, con l'obiettivo che i partecipanti imparino non solo come accedere alle informazioni o agli strumenti digitali, ma anche come utilizzare queste risorse per verificare le informazioni. Per raggiungere questo obiettivo, l'alfabetizzazione digitale e mediale è suddivisa in tre fasi.

1. Sessioni di apprendimento di base delle TIC

Nella prima fase, il facilitatore deve presentare il contenuto che sarà trattato in quella sessione e fornire una spiegazione teorica su come cercare informazioni o quali risorse possono essere utilizzate per farlo. Questo permette ai partecipanti di applicare queste conoscenze nella pratica. A questo proposito, è importante che il facilitatore non affretti il processo di apprendimento e si prenda il tempo necessario per spiegare il contenuto teorico in dettaglio, al ritmo richiesto dal gruppo.

2. Ricerca di informazioni su un argomento scelto in piccoli gruppi.

Nella seconda fase, i partecipanti vengono divisi in gruppi o coppie per svolgere attività che li aiutino a familiarizzare con le piattaforme e ad applicare ciò che è stato insegnato all'inizio della sessione. L'obiettivo principale di questa attività è che i partecipanti inizino a familiarizzare con gli articoli scientifici e le piattaforme di accesso alla conoscenza scientifica (come [Sappho](#) e [Adhyayana](#)¹). Questo è un primo passo fondamentale per verificare le informazioni nei media digitali. Se tutte le attività non sono state completate, possono essere continuate nella sessione successiva. Inoltre, è importante che i facilitatori incoraggino entrambi gli individui del gruppo a usare il computer e a svolgere l'esercizio insieme. Se uno degli individui ha una comprensione migliore del contenuto, deve spiegarlo al suo partner. In questo modo, si favorisce il lavoro di gruppo interattivo.

3. Presentare le informazioni trovate al resto della classe.

La terza fase è la condivisione dei risultati. I gruppi e/o le coppie devono presentare al resto della classe tutto ciò che hanno trovato e spiegare in dettaglio le informazioni che hanno scoperto. È probabile che a questo punto emergano prospettive diverse su ciò che è stato ricercato. Pertanto, è importante che il facilitatore moderi la discussione e dia spazio a tutti i partecipanti per esprimersi. Infine, è fondamentale guidare la discussione sulla base di informazioni basate sull'evidenza e impedire uno scambio di opinioni senza fondamento scientifico.

Il ruolo dell'insegnante è quello di aiutare i partecipanti a conoscere i database per la ricerca di informazioni scientifiche basate sull'evidenza attraverso le piattaforme e combattere così la disinformazione. In questo modo, i partecipanti possono applicare queste conoscenze in gruppi interattivi.

2.4 Perché usare i gruppi interattivi per l'alfabetizzazione mediale?

Nell'attuale società dell'informazione, una parte significativa delle informazioni di cui abbiamo bisogno nella nostra vita quotidiana è disponibile online. Lo sviluppo di competenze digitali diventa fondamentale per accedere e navigare in questo mondo digitale. L'implementazione di gruppi interattivi nei corsi relativi alle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC) non solo facilita un apprendimento più

¹ Adhyayana (sull'istruzione) e Sappho (sul genere) sono Piattaforme di Social Impact Science create dal progetto Allinteract (2020-2023). Sono piattaforme partecipative non populiste, a disposizione di tutti, sia per consultare che per contribuire. Basate sul principio della partecipazione dei cittadini alla scienza, il loro obiettivo principale è quello di fornire ai cittadini uno strumento partecipativo basato sulla scienza, che li aiuti a distinguere tra affermazioni basate sulla scienza e bufale.

rapido ed efficace, ma favorisce anche il dialogo riflessivo tra i partecipanti, i volontari e gli insegnanti. Questi gruppi interattivi promuovono competenze importanti come l'elaborazione delle informazioni e il pensiero critico, che sono requisiti fondamentali nella società dell'informazione di oggi (DigiUP, 2015-2017).

Il concetto di gruppi interattivi si allinea ai cambiamenti sociali in corso ed è stato riconosciuto come una delle Azioni Educative di Successo nell'ambito del progetto di ricerca INCLUDE-ED: Strategie di inclusione e coesione sociale in Europa a partire dall'istruzione (2006-2011). Questo progetto, dedicato allo studio dell'istruzione obbligatoria in Europa, identifica le Azioni Educative di Successo (SEA) (Flecha, 2015) come interventi che contribuiscono a migliorare l'apprendimento e la solidarietà tra i partecipanti. Secondo il progetto, le caratteristiche principali delle azioni educative di successo (SEA) sono:

- Contribuiscono a migliorare l'apprendimento e favoriscono un senso di solidarietà tra i partecipanti.
- Possiedono qualità universali, con elementi condivisi che rimangono coerenti in contesti diversi.
- Possono essere implementati in diversi contesti e livelli educativi, con risultati comparabili.

3. Incontri dialogici di alfabetizzazione mediale

3.1 Perché realizzare gli incontri di alfabetizzazione mediale dialogica

Gli incontri di alfabetizzazione mediale dialogica (DMLGs) sono un'azione educativa di successo che contribuisce a rispondere alle attuali sfide europee in materia di alfabetizzazione mediale, che riguardano le istituzioni educative e la società civile. L'importanza dell'alfabetizzazione mediale e la necessità di migliorarla sono state riconosciute nel Piano d'Azione Europeo per la Democrazia (EDAP). Il Piano d'Azione per l'Educazione Digitale dà priorità al miglioramento delle competenze digitali, compresa l'alfabetizzazione mediale. La Direttiva UE riconosce l'importanza dell'alfabetizzazione mediale per un utilizzo efficace e sicuro dei media. Allo stesso modo, l'UNESCO propone le Cinque Leggi dell'Alfabetizzazione ai Media e all'Informazione. Queste leggi evidenziano l'importanza dell'accesso dei cittadini alle informazioni e la natura dinamica dell'alfabetizzazione mediale e informativa come esperienza vissuta che coinvolge conoscenze, abilità e atteggiamenti nell'accesso, nella valutazione, nell'uso, nella produzione e nella comunicazione di informazioni, media e contenuti tecnologici.

Per questi motivi, è stata individuata la necessità di sviluppare un progetto che raggiunga l'obiettivo di promuovere l'alfabetizzazione mediale per combattere la disinformazione. Pertanto, il progetto desinfoEND ha trasferito gli Incontri Dialogici (DG) nel campo dell'alfabetizzazione mediale. I DG, che si svolgono in diversi Paesi e in varie discipline, fanno parte delle Azioni Educative di Successo (SEA).

3.2 Come implementare gli Incontri Dialogici di Alfabetizzazione Mediale

L'implementazione degli Incontri Dialogici di Alfabetizzazione Mediale può avvenire attraverso Incontri Dialogici Scientifici e/o Incontri Dialogici Pittorici. L'obiettivo principale di entrambi i Incontri è quello di promuovere il pensiero critico.

3.2.1 Incontri dialogici scientifici

Innanzitutto, bisogna considerare che non è necessario avere conoscenze accademiche per avviare o partecipare a un Gruppo dialogico di alfabetizzazione mediale. L'obiettivo è proprio quello di imparare, condividere e promuovere il pensiero critico, e gli Incontri Scientifici Dialogici mostrano come questo sia possibile per tutti. Gli incontri Scientifici Dialogici possono iniziare con l'interesse dei discendenti a impegnarsi in questo ambito o possono essere introdotti come approccio diverso a temi come la salute, l'istruzione, la violenza di genere, la migrazione, le minoranze etniche, ecc. I partecipanti possono utilizzare diverse risorse per accedere alle opere e agli articoli lavorati in un Incontro Scientifico Dialogico (ScienceLit, 2016-2018).

Organizzare un incontro

Si svolge un primo incontro con le persone interessate a un Incontro Dialogico Scientifico, durante il quale si prendono insieme le seguenti decisioni. Selezioniamo collettivamente gli argomenti (a seconda del ritmo e degli interessi del gruppo) dalle opzioni fornite e, attraverso il dialogo, scegliamo un lavoro scientifico originale o un articolo di impatto relativo all'ambito che desideriamo discutere. Tutti possono dare suggerimenti e discutere sul perché sarebbe interessante leggerlo e condividere i loro pensieri al riguardo all'Incontro Scientifico Dialogico. I partecipanti, i volontari e l'insegnante devono decidere i capitoli o le pagine da leggere per la sessione successiva. Poi, ogni partecipante deve leggere a casa o in classe ciò che è stato concordato, selezionare un paragrafo e cercare ulteriori informazioni verificate da utilizzare per l'argomentazione durante l'Incontro Scientifico Dialogico.

Durante l'incontro

Il primo passo per avviare un Incontro Scientifico Dialogico è scegliere il moderatore. Una volta scelto, il moderatore apre la parola chiedendo chi desidera spiegare il paragrafo scelto e scrive un elenco di persone che desiderano parlare o intervenire e dà la parola al primo che alza la mano. La persona che ha la parola legge ad alta voce il paragrafo scelto, mentre il resto dei partecipanti ascolta. Il partecipante spiega perché ha scelto questo paragrafo e condivide i suoi pensieri sul paragrafo con gli altri partecipanti. Nel caso degli Incontri Dialogici di Alfabetizzazione Mediale, è importante che, quando condividono le idee sulla frase o sul paragrafo evidenziato, lo facciano utilizzando informazioni complementari verificate relative al paragrafo selezionato. Successivamente, il moderatore chiede se qualcuno desidera aggiungere un commento e dà la parola alle persone che desiderano intervenire, in modo che possano dare interpretazioni diverse e condividere esperienze sul paragrafo. Una volta completati gli interventi, il moderatore chiede se i partecipanti sono d'accordo a passare ad un altro paragrafo e passa al partecipante successivo della lista, assicurando la partecipazione di tutte le persone disposte a contribuire. È importante notare che non vi è alcun obbligo per tutti di partecipare alla discussione, in quanto alcune persone potrebbero preferire non intervenire per motivi diversi, ma trarre comunque beneficio dalla discussione ascoltando gli altri partecipanti. Tuttavia, il moderatore deve sempre dare la priorità ai partecipanti che hanno partecipato meno. Per fare ciò, si può condurre un giro di tavolo in modo che ogni persona che partecipa all'Incontro Dialogico Scientifico dia una breve opinione su ciò che è stato letto.

Quando l'Incontro Dialogico Scientifico termina, i partecipanti si accordano sui prossimi capitoli, articoli o lavori da leggere per la sessione successiva. Così, il processo ricomincia.

3.2.2 Incontri pittorici dialogici

L'uso delle immagini facilita un duplice processo di apprendimento: in primo luogo, promuove lo sviluppo di competenze critiche di alfabetizzazione visiva e, in secondo luogo, migliora la comprensione dei contenuti trattati in ogni sessione. In questo modo, le immagini servono non solo come base per discutere le immagini stesse, ma anche per esplorare gli argomenti associati. Le discussioni ruotano intorno alle immagini in modo circolare, creando spazi di dibattito. L'obiettivo è analizzare e riflettere sulle immagini, prendendo in considerazione i contenuti precedentemente trattati in ogni sessione tematica, nonché le conoscenze e le esperienze di vita di ciascun partecipante. L'educatore può utilizzare le domande suggerite per stimolare e arricchire questi dibattiti.

Le immagini utilizzate provengono da varie fonti di mass media come giornali, riviste, televisione, internet e fotografia. L'educatore fornisce materiali che introducono il contenuto tematico per la discussione del giorno. Questa guida ai contenuti consente all'insegnante di fornire il contesto e di presentare ogni tema. Una volta introdotto il tema, i partecipanti commentano le immagini selezionate una per una, discutendo di ciò che osservano nell'immagine, di ciò che l'immagine suggerisce, dei loro pensieri personali, di come la mettono in relazione con il contenuto della sessione, delle loro conoscenze esistenti sull'argomento e della sua rilevanza per gli eventi attuali, tra gli altri aspetti. Con il progredire del corso, i partecipanti iniziano a collegare le immagini di una sessione a quelle delle sessioni precedenti (DIMELI, 2002-2004). In questo modo, gli adulti vulnerabili miglioreranno la loro alfabetizzazione mediale, l'alfabetizzazione digitale, le competenze di pensiero e le competenze sociali e interculturali.

3.3 Il ruolo del moderatore e dei volontari

Una delle persone che partecipano agli Incontri Dialogici Pittorici ha il ruolo di moderatore. Questa persona viene scelta attraverso un dialogo e la sua funzione è quella di garantire la partecipazione egualitaria di tutti. Non è necessario essere un esperto dell'argomento da trattare per fornire chiarimenti e spiegazioni. È sufficiente che la persona che modera la sessione abbia una conoscenza del corretto funzionamento e dei criteri degli Incontri Dialogici Pittorici per facilitare la costruzione di un significato collettivo. I partecipanti hanno la responsabilità di discutere, scambiare opinioni e proporre domande. La funzione principale del moderatore, quindi, è quella di mantenere l'ordine degli interventi e, come già detto, di dare priorità alla partecipazione delle persone con maggiori difficoltà a parlare in pubblico, anche se la loro preferenza non è quella di farlo. Il moderatore ha la responsabilità di garantire una distribuzione equa e corretta del tempo disponibile.

Altri punti che il moderatore deve considerare sono:

- Non imporre mai la propria opinione
- Per non spiegare o presentare il contenuto o giudicare gli interventi (Science Lit, 2016-2018).

4. Valutazione delle competenze di alfabetizzazione mediale

Per valutare le competenze digitali dei partecipanti al corso, si suggerisce di utilizzare la scala sviluppata da Clifford et al. (2020) come parte del Quadro europeo di competenze digitali per i cittadini (DigComp). Lo strumento [DigCompSat](#) è stato convalidato psicometricamente e offre un approccio completo per la competenza digitale, adatto per essere adattato a diverse aree della vita. Il suo scopo è quello di valutare empiricamente la gamma delle competenze DigComp 2.1 attraverso tre livelli di competenze digitali: Base, Intermedio e Avanzato. Lo strumento di valutazione è suddiviso in 5 dimensioni che sono necessarie alla maggior parte delle persone per avanzare nella loro carriera professionale: Alfabetizzazione delle informazioni e dei dati, Comunicazione e collaborazione, Creazione di contenuti digitali, Sicurezza e Risoluzione dei problemi. Poiché questo progetto si concentra principalmente sull'acquisizione di competenze per la ricerca e la verifica di informazioni su Internet, è stata posta maggiore enfasi sullo sviluppo di competenze digitali nell'ambito della dimensione dell'alfabetizzazione informatica e dei dati. La procedura suggerita per valutare queste competenze consiste nel condurre una valutazione precorso e post-corso. In questo modo, sarà possibile accertare se i partecipanti hanno aumentato le loro competenze digitali sulla base di ciò che hanno appreso durante il corso.

D'altra parte, oltre all'autovalutazione quantitativa delle competenze digitali, si suggerisce di effettuare una valutazione qualitativa dei partecipanti attraverso focus group comunicativi. Questa metodologia di valutazione qualitativa permette di cogliere più prospettive ed esperienze personali in un tempo più breve rispetto alle interviste individuali; inoltre, implementando i focus group comunicativi, a differenza delle interviste individuali, permette ai partecipanti di interagire tra loro e di mettere in discussione i loro punti di vista, aumentando la possibilità di ottenere un resoconto più realistico dell'argomento trattato. Inoltre, l'utilizzo di focus group comunicativi è utile per identificare le somiglianze e le differenze tra le prospettive e i punti di vista dei partecipanti (Nyumba et al., 2018).

5. Informazioni sul progetto desinfoEND

Il progetto desinfoEND fa parte del Programma Erasmus+ 2021 e il suo obiettivo principale è quello di combattere la disinformazione in tutta Europa sviluppando il pensiero critico e le competenze mediatiche degli adulti vulnerabili attraverso l'apprendimento dialogico e l'attuazione di due diverse azioni educative di successo: Gruppi interattivi e Incontri di alfabetizzazione mediale dialogica. Il progetto è coordinato dall'Asociación de Personas Participantes (Agora) della Spagna, mentre il resto del Consorzio è formato da 3 associazioni provenienti da 4 diversi Paesi europei: Associazione Europea per l'Educazione degli Adulti (EAEA) (Belgio), Gruppo di Integrazione Europea (GIE) (Romania), Federacion de Asociaciones Culturales y Educativas de Personas Adultas (FACEPA) (Spagna) e Fondazione Centro Studi Villa Montesca (Italia). Il progetto ha una durata di due anni (2022-2024).

Per raggiungere gli obiettivi del progetto, sono stati creati due risultati: 1) Un Toolkit innovativo (Curriculum e Metodologia), co-creato con adulti vulnerabili, che supporta la formazione inclusiva e partecipativa in materia di ICT e Media Literacy attraverso l'implementazione di Azioni Educative di Successo con un approccio sostenibile e dialogico. I due output del Toolkit si basano sui risultati di tre Corsi Pilota realizzati in Spagna, Italia e Romania; 2) un MOOC per formare professionisti dell'educazione degli adulti e volontari su come combattere la disinformazione nei loro corsi sulle TIC e/o in altre aree di conoscenza, utilizzando la Metodologia di Alfabetizzazione Mediale Dialogica. I contenuti del MOOC sono progettati con il contributo dei partecipanti e dei volontari di ciascuna organizzazione partner.



6. Riferimenti

- Aubert, A., García, C., & Racionero, S. (2009). L'apprendimento dialettico. *Cultura y educación*, 21(2), 129-139.
- Clifford, I., Kluzer, S., Troia, S., Jakobsone, M., & Zandbergs, U. (2020). *DigCompSat. Uno strumento di auto-riflessione per il Quadro Digitale Europeo per i Cittadini* (No. JRC123226). Centro Comune di Ricerca.
- Colomina, C., Margalef, H. S., Youngs, R., & Jones, K. (2021). L'impatto della disinformazione sui processi democratici e sui diritti umani nel mondo. *Bruxelles: Parlamento Europeo*.
- Dahlgren, P. M. (2021). Una revisione critica delle bolle di filtraggio e un confronto con l'esposizione selettiva. *Nordicom Review*, 42(1), 15-33.
- Díez, J., Gatt, S., & Racionero, S. (2011). Collocare i membri della famiglia e della comunità di immigrati e minoranze al centro della scuola: il ruolo della partecipazione comunitaria. *European Journal of Education*, 46(2), 184-196.
- Commissione Europea (19 luglioth 2023). *Dare forma al futuro digitale dell'Europa*. Commissione Europea. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/media-literacy>
- Commissione Europea (19 luglioth 2023). *Dare forma al futuro digitale dell'Europa. Competenze digitali*. Commissione Europea. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/digital-skills>
- Corte dei conti europea (2021). *Azioni dell'UE per affrontare le scarse competenze digitali*. Corte dei conti europea. https://www.eca.europa.eu/Lists/ECADocuments/RW21_02/RW_Digital_skills_EN.pdf
- Flecha, R. (2000). *Condividere le parole: Teoria e pratica dell'apprendimento dialogico*. Rowman & Littlefield.
- Flecha, R. (2015). *Azioni educative di successo per l'inclusione e la coesione sociale in Europa*. Springer Cham Heidelberg.
- Guner, H., & Acarturk, C. (2020). L'uso e l'accettazione delle TIC da parte dei cittadini anziani: un confronto del modello di accettazione della tecnologia (TAM) per gli anziani e i giovani adulti. *Accesso universale nella società dell'informazione*, 19, 311-330.
- Nyumba, T., Wilson, K., Derrick, C. J., & Mukherjee, N. (2018). L'uso della metodologia di discussione dei gruppi focus: Approfondimenti da due decenni di applicazione nella conservazione. *Metodi in Ecologia ed evoluzione*, 9(1), 20-32.
- Pulido, C. M., Villarejo-Carballido, B., Redondo-Sama, G., & Gómez, A. (2020). COVID-19 infodemico: Più retweet per informazioni scientifiche sul coronavirus che per informazioni false. *Sociologia internazionale*, 35(4), 377-392.
- Seifert, A., Cotten, S. R., & Xie, B. (2021). Un doppio fardello di esclusione? L'esclusione digitale e sociale degli anziani in tempi di COVID-19. *Riviste di Gerontologia: Serie B*, 76(3), 1-5.

- Valls, R. e Kyriakides, L. (2013). Il potere dei gruppi interattivi: come la diversità degli adulti volontari nei gruppi di classe può promuovere l'inclusione e il successo per i bambini delle minoranze etniche vulnerabili. *Cambridge Journal of Education*, 43(1), 17-33.
- Vuorikari, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022). *DigComp 2.2: Il Quadro di Competenze Digitali per i Cittadini - con nuovi esempi di conoscenze, abilità e attitudini*. Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione Europea. DOI: 10.2760/115376
- Xie, B., Charness, N., Fingerman, K., Kaye, J., Kim, M. T., & Khurshid, A. (2020). Quando il digitale diventa una necessità: Garantire i bisogni di informazione, servizi e inclusione sociale degli anziani durante il COVID-19. *Journal of aging & social policy*, 32(4-5), 460-4

